



Universidade de São Paulo
Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária
**Proposta das Atividades de Formação Profissional,
Educação Continuada e Curso de Difusão**

Caracterização Acadêmica

1. Promoção

Unidade(s)/Órgão(s)/Núcleo(s) USP: Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação

Departamento*/Centro: Sistemas de Computação

Instituição(ões) Co-Participante(s):

* No caso de Unidades de Ensino

2. Título: Introdução à Programação Orientada a Objetos

Curso: 55.04.00361	Edição: 18.001	Oferecimento: 1 - Período: 18/04/2018 à 18/04/2018	Processo: 18.1.00257.55.8
------------------------------	--------------------------	--	-------------------------------------

3. Natureza da Educação Continuada: Difusão

4. Forma: Presencial

5. Área Temática*: Tecnologia e Produção

Linha de Extensão: Desenvolvimento tecnológico

Área de Conhecimento: Ciência da Computação

* Observe tabela

6. Informações de Cursos à Distância*

* No caso de Ensino à Distância

7. Público Alvo

Pré-requisito Graduado: Não

Estudantes de cursos relacionados ao desenvolvimento de jogos e demais interessados da área

8. Coordenador / Responsável Institucional

Cláudio Fabiano Motta
Toledo

Regime de Trabalho:
RDIDP

Unidade: ICMC

Forma de Exercício:
Atividade não remunerada

Carga horária semanal
dedicada ao curso: 1:00

Possui vínculo empregatício em outra
instituição pública? Não

9. Vice-Coordenador / Coordenador Técnico

10. Professor USP e Professor Colaborador

11. Especialista

Gustavo de Moura Souza

Da carga horária ministrada (item 17), indicar a porcentagem que corresponde a cada um dos professores. Professores não pertencentes ao quadro docente da USP devem ter seus currículos anexados. (Professores fora da USP ou Especialistas Convidados)

12. Nome do monitor participante

13. Nome do servidor não-docente participante / Apoio

*Justificativa e aprovação da chefia imediata

14. Justificativa do Curso

O desenvolvimento de jogos eletrônicos vem galgando posições relevantes tanto no segmento de negócios e entretenimento, com significativa expressão econômica, quanto como foco de atração de talentos para a área de computação. O curso proposto atende à demanda existente por esse tipo de especialização e objetiva apoiar o desenvolvimento de iniciativas de ensino, pesquisa e extensão nas áreas afins. O foco do curso é a introdução à programação orientada a objeto. Tal conhecimento é essencial para a continuação do aprendizado de ferramentas para desenvolvimento de jogos. Visto que a programação orientada a objetos não é cursada pelos alunos no primeiro semestre nos cursos de computação, e o Fellowship of the Game engloba outros cursos do campus, a necessidade deste minicurso se torna presente.

15. Objetivo

Introduzir o aluno aos conceitos de programação orientada a objeto e técnicas de documentação básica necessária para o desenvolvimento saudável de um projeto de jogo. A finalidade é proporcionar conhecimentos necessários ao desenvolvimento de jogos utilizando a orientação a objeto para seu desenvolvimento.

16. Programa completo, com ementas e referência bibliográfica atualizada

Introdução à Programação Orientada a Objetos

Dia da semana Período

Quarta-feira 14:00 às 18:00

Carga Horária Ministrada

Aulas Teóricas em Sala de Aula: 4:00 hs

Aulas Práticas ou de Campo: 0 hs

Seminários: 0 hs

Total Ministrado: 4:00 hs

Carga Horária Não Ministrada

Outros: 0 hs

Total não Ministrado: 0 hs

Carga Horária Total da Disciplina: 4:00 hs

Detalhamento:

- Apresentação dos paradigmas de programação
- ◆ Programação Procedural
- ◆ Programação Orientada a Objetos
- ◆ Programação Orientada a Eventos
- ◆ Programação Funcional
- Introdução à filosofia do projeto orientado à objeto
- ◆ Classes e Subclasses
- ◆ Abstração
- ◆ Herança
- ◆ Encapsulamento e ocultação de informação
- ◆ Separação de comportamento e implementação
- Documentação relacionada ao design de jogos
- ◆ Diagrama de Classes da UML
- ◆ Conexão com o desenvolvimento de um jogo
- Referências:
- ◆ FILHO, A. M. S. - Introdução à Programação Orientada a Objetos com C++, Editora Campus, 2010, ISBN 9788535237023.
- ◆ CHANDLER, H. Manual de Produção de Jogos Digitais. Bookman, 2ª ed, 2012.

Distribuição de Carga Horária	Carga(s) Horária(s)	Porcentagem
Introdução à Programação Orientada a Objetos		
Gustavo de Moura Souza	4:00 hs	100,00%
Período de atuação: 18/04/2018 à 18/04/2018		

Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs

Especialistas	Porcentagem
Gustavo de Moura Souza	100,00%
Total	100,00%

Carga Horária Ministrada do Curso: 4:00 hs

Lista geral de ministrantes	Porcentagem
Gustavo de Moura Souza	100,00%
Total	100,00%

17. Carga horária dos cursos presenciais

Aulas teóricas em sala de aula: 4:00

Aulas práticas ou de campo:

Seminários:

Total Ministrado: 4:00

Outros: Especifique:

Total não Ministrado:

TOTAL: 4:00

Duração: 1,00 dia

Informações, Inscrição, Seleção e Realização

18. Informações

Telefone(s) / Ramal(is): (16)3373-9146

Fax:

Contato: Secretaria da Comissão de Cultura e Extensão

E-mail: ccex@icmc.usp.br

Internet: <http://www.icmc.usp.br>

19. Inscrição

Período On-line: 11/04/2018 00:00 a 11/04/2018 23:59

Procedimento de Inscrição: preenchimento do formulário online

Pré-requisito

Conhecimento de lógica de programação

Nº Máximo de Inscrições Válidas: 50

Permite inscrição em turmas: Não

20. Total de vagas oferecidas: 50 **21. Nº mínimo de participantes para realização do curso:** 10

22. Critérios de Seleção

Acesso Restrito: Não

ordem de preenchimento dos formulários

23. Realização

Fora da USP: Não

ICMC-USP

Data de Início: 18/04/2018 **Término:** 18/04/2018

24. Curso: Gratuito

25. Política de Isenções

Não se aplica.

26. Critérios de aprovação

85% de frequência

Carga Horária Mínima p/ Aprovação do Aluno (inclusive monografia): 3:24 hs

Caracterização Financeira

27. Proposta Financeira

Valor previsto de arrecadação:

Valor previsto de custos (com taxas de overhead):

Valor previsto para FUPPECEU-USP/Reitoria:

Preencher formulário próprio

Justificativas

28. Informação de reedição:

Não se aplica.

29. Justificativa de Convênio:

Não se aplica.

30. Justificativa de Especialistas Externos:

O ministrante Gustavo de Moura Souza atua desde 2016 junto ao FoG - Fellowship of the Game, grupo de extensão do ICMC-USP, voltado ao estudo e desenvolvimento de jogos digitais. O ministrante Bacharelado em Sistemas de Informação (2016-atualmente) pela USP tem uma experiência teórico-prática acumulada no desenvolvimento de jogos que inclui: participação em projetos de jogos junto ao FoG, organização e coordenação do podcast Por Trás dos Controles (2018 - Rádio UFSCar 95,3) e também com experiência no uso de diversas ferramentas de desenvolvimento de jogos (Unity3D, GameMaker: Studio, RPG Maker). Na área de programação orientada à objetos, o ministrante já atuou em projetos de desenvolvimento em JAVA (NFC Band Applied on Health Care), e participa do desenvolvimento do Sistema de Localização Indoor de Pacientes em conjunto com a prefeitura de Bauru e o Hospital das Clínicas de Ribeirão Preto. No FoG, atua como líder de projeto e utiliza das técnicas de Engenharia de Software e modelagem de sistemas orientados à objetos para trabalhar com a Unity 3D. Considerando a experiência e conhecimentos práticos do ministrante, e por ele possuir um background com conhecimentos específicos da área de jogos e de desenvolvimento de projetos orientados à objetos, faz com que ele tenha um perfil interessante e adequado para ministrar o referido curso.

Aprovação dos Colegiados

Aprovado pelo Coordenador em 21/03/2018.

Local e data: _____

Cláudio Fabiano Motta Toledo
Coordenador

Aprovado pelo Conselho do Departamento* na reunião de 21/03/2018

Encaminhe-se à Comissão de Cultura e Extensão Universitária (CCEX) ou Órgão competente.

Data ____/____/____ Chefe do Departamento: _____

* No caso de Unidades de Ensino

Aprovado pela CCEX na reunião de ____/____/____

Data ____/____/____ Presidente da CCEX: _____

* No caso de Unidades de Ensino

À Diretoria

Data ____/____/____ Diretor(a): _____

Emitido em 22/03/2018